



Team G.G

# Table of contents

01

Feedback

02

Planning

03

Framework

04

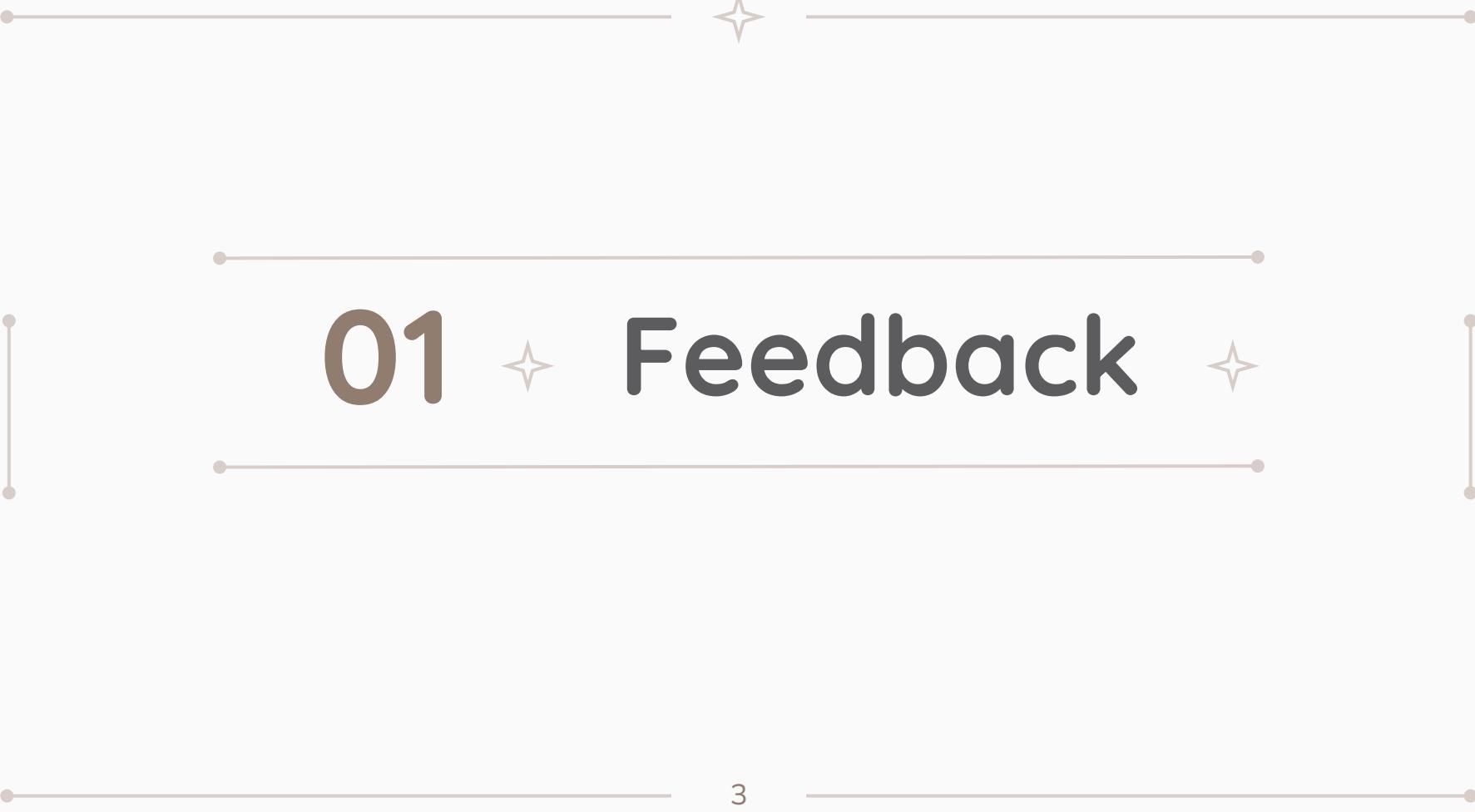
UI Design

05

Arts

06

Conclusions



# 01 ✨ Feedback



# Feedbacks

- 1. How will you implement the game?**
- 2. How will team members' roles be distributed?**
- 3. What role will the game play for students?**

# Game Background

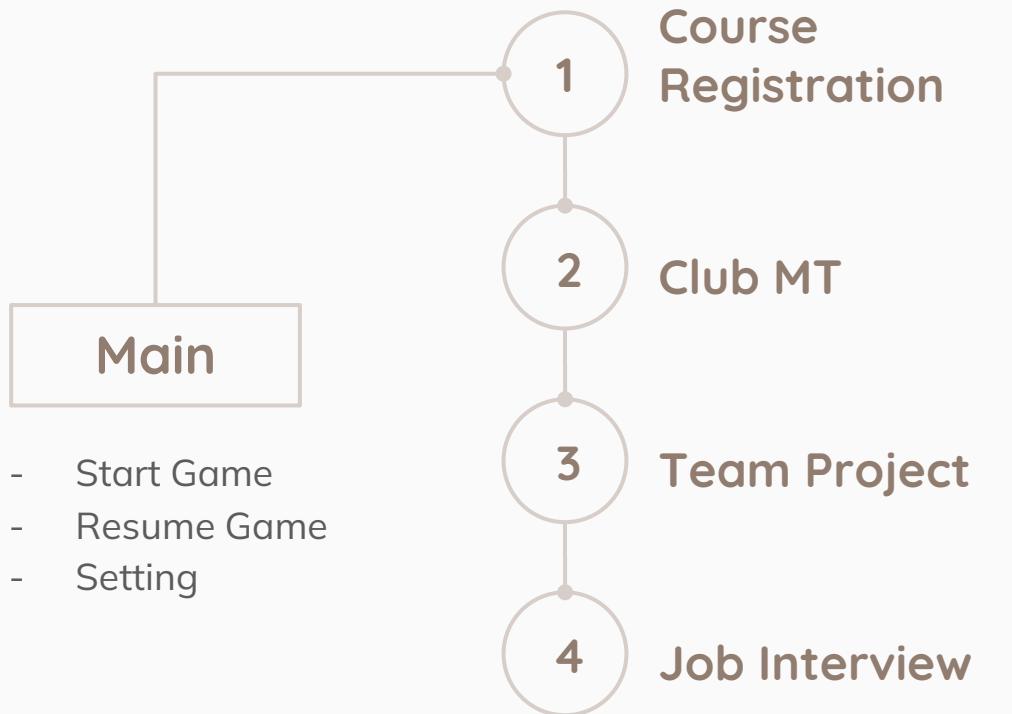


You are a **freshman** full of anticipation for college life. However, college life is **not as easy as imagined**. It is full of **obstacles and missions**. Will you be able to overcome all the events and graduate? Enjoy your life at our virtual Hangook university!

02

# Planning

# Game Flowchart



**Game Purpose**  
Indirectly experience college life  
from freshman to senior through  
**simulation game**

- Normal Ending
- Hidden Ending

**Ending**

# Mini Game in Details

1

## Course Registration

- Provide 4 randomly generated timetables
- Show the number of lectures and adjust the priority
- The level of difficulty by timetable is different

2

## Club MT

- Various games on Mt
- Timing game, bunny bunny carrot carrot, etc
- Alcohol gauge rises every time you lose a game

3

## Team project

- Data research: Users choose what data to contain
- PPT: Choose what you want from the group members
- Presentation: Eye-catching to the audience

4

## Job interview

- Preparing for AI interview game
- Short-term memory game, Hanoi Top game
- Emotion Test (Choose the right picture for your emotions)

# Features

1

## Dialogues with events

Help users to indirectly experience campus life through dialogues  
Events depend on user's choice

2

## Mental Index



Rise or fall depends on events happened.  
Affects the difficulty of mini games

3

## Mini Game

One for each year.  
Score of the mini game affects the ending

# Components of scripts

- Based on students' experiences
- Changes in results based on choices
- Different endings

# 03 ✨ Framework ✨

# Dialogue

category	type	name	text	sprite	action	nextCategory	mental
intro	대사	펭순이	첫 동아리 엠티다. 너무 신나!				
intro	대사	펭순이	일단 밥을 먹자.				
intro	대사	펭순이	냠냠.				
intro	알림		멘탈지수가 30 상승했습니다.				30
intro	대사	펭순이	헉.. 이러다 늦겠어!				
intro	대사	펭순이	그래도 밥을 더 먹을까?				
intro	선택지2	펭순이	응		PrintYes	eat	
intro	선택지2	펭순이	아니		PrintNo	school	
school	액션				ToSchool		
school	대사	펭순이	무사히 도착했다.				
school	대사	펭순이	안녕 얘들아!				

```
public class Dialogue
{
    4 references
    public string type;
    3 references
    public string name;
    4 references
    public string text;
    2 references
    public string sprite;
    4 references
    public string action;
    5 references
    public string nextCategory;
    2 references
    public int mentalIndex;
}
```

# Dialogue



# 04 UI Design

# UI Design Overview

- Tool : Figma
- Screen : Vertical
- OS : Android
- Since planning and arts were incomplete at the time,  
**wireframing** was performed.



# Progress

1

## Main screens

Main screen, user registration, script, Home page

2

## Mini-Game 1 (Freshman)

Course registration game

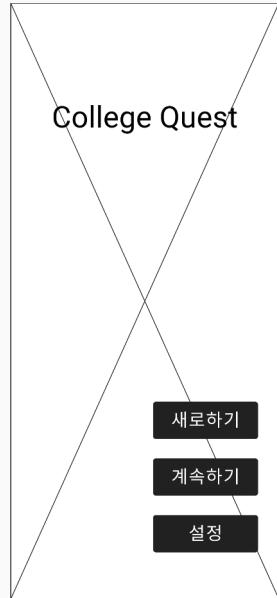
3

## Mini-Game 2 (Sophomore)

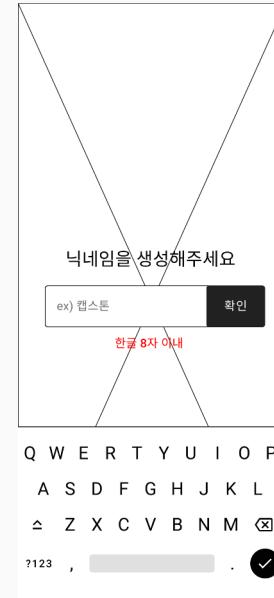
Club MT mini-games (A game of guessing, Baskin Robbins 31, Bunny Bunny Carrot Carrot, Strawberry/Carrot/Watermelon/Korean melon/Melon game)

# Main Example Screens

## Main



## Registration



## Home



# Mini-Game 1 Example Screens

## Main



## Game Screens

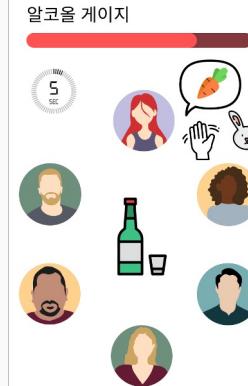


# Mini-Game 2 Example Screens

## Main



## Game Screens



**05**

**Arts**

# Style/Guidelines

1

## Color table

Considering that the background of the game is mainly campus images, green and blue colors extracted from natural images were set as main and sub colors.

2

## Background image

In order to add reality, an illustration picture was produced as close as possible to the actual image.

3

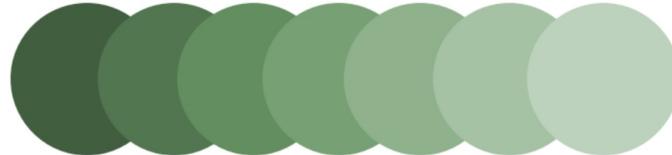
## Character image

Characters were also directed in illustrated style to match the background well.

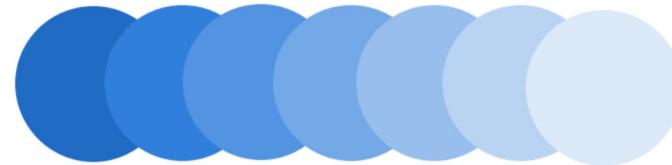
# Color table



HSL	82, 49, 79	82, 49, 99	82, 49, 119	82, 49, 139	82, 49, 159	82, 49, 179	82, 49, 199
RGB	65, 95, 63	82, 118, 80	99, 142, 96	119, 161, 117	143, 178, 140	166, 194, 164	189, 210, 188
색상표	#415F3F	#527650	#638E60	#77A175	#8FB28C	#A6C2A4	#BDD2BC



HSL	150, 181, 114	150, 181, 134	150, 181, 154	150, 181, 174	150, 181, 194	150, 181, 214	150, 181, 234
RGB	33, 107, 195	48, 127, 220	82, 148, 226	117, 169, 231	151, 190, 237	185, 212, 243	219, 233, 249
색상표	#216BC3	#307FDC	#5294E2	#75A9E7	#97BEED	#B9D4F3	#DBE9F9



# Using the AI image generator (miri canvas)

## STEP 1 어떤 스타일로 만들어볼까요?



만화 캐리커처

인물 사진을 첨부해 보세요. 사진을 참고해 만화 스타일의 캐리커처를 생성해요. 사진 속 인물을 자세히 표현해 주시면 더 좋은 결과물을 얻을 수 있어요. 이 스타일은 인물 그림을 그리기에 좋아요.

## STEP 2 무엇을 그려볼까요?

대학 강의실 내부



원하는 이미지를 직관적이게 표현해보세요.  
(예시) 카페라테 → 머그컵에 담긴 카페라테

참고할 이미지가 있다면 알려주세요!



없음

사진 검색

업로드

마땅한 이미지가 없다면 첨부하지 않아도 괜찮아요!  
AI의 상상력으로 채워드릴게요.

**TIP!** 아래 이미지들 중 마음에 들지만 조금 부족한 이미지가 있다면, ⌂버튼을 눌러 다시 한번 생성해 보세요.

대학 강의실 내부 그림을 만화 캐리커처 스타일로 그렸어요.



# Copyright of AI-generated images

According to the use and terms and conditions of "miri canvas", It says that **users who view the post should be able to know that the content is the result of AI.**

Therefore, it will indicate that the image was created with AI at the start and end of the game.

# 미리캔버스 AI드로잉 기능 약관



미리캔버스 Updated : 2023년 08월 29일 12:10

본 약관은 미리캔버스 내에서 "AI드로잉"을 포함한 AI 기반 기능 및 도구를 사용하는 경우에 적용되며, [미리캔버스 이용 약관](#) 및 [라이선스 계약](#)에 추가적용 됩니다. 본 약관은 당사에 의해 수시로 업데이트 될 수 있습니다.

## 제 3조: 사용의 제한

당사가 제공하는 "AI드로잉"을 포함한 AI 기반 기능을 사용하는 미리캔버스의 사용자는 아래에 명시된 목적으로 AI 기능으로 만들어진 결과물을 사용하지 않을 것임에 동의한 것으로 간주합니다.

- AI 드로잉 기능을 이용하여 파생된 결과물을 이용하는 과정에서 저작권법, 상표법 등 각종 법령을 비롯하여 개인정보, 조상권, 퍼블리시티권 등을 위반하거나 침해하지 아니할 것
- 미성년자를 착취하는 등의 목적으로 이용하지 아니할 것
- 타인을 해치기 위하여(타인의 권리를 침해할 목적으로) 거짓된 정보를 담고 있는 콘텐츠를 제작하는 방법으로 이용하지 아니할 것
- 타인의 명예를 훼손하거나 모욕, 비방할 목적으로 이용하지 아니할 것
- 개인의 법적 권리에 부정적인 영향을 미치거나, 법적 구속력이 있는 의무를 부여할 목적으로 이용하지 아니할 것
- 온/오프라인에서 개인 혹은 집단의 특징, 행동양식을 차별하거나 해칠 수 있는 방법으로 이용하지 아니할 것
- 연령, 사회적, 신체적, 정신적 특성 등에 따른 개인 혹은 집단의 약점을 악용하여 해당 타인 혹은 집단에게 신체적, 정신적 피해를 줄 수 있는 목적으로 이용하지 아니할 것
- 법적으로 보호되는 개인 혹은 집단의 특성을 차별하기 위한 목적으로 이용하지 아니할 것
- 의학적 조언을 제시하거나, 의학적 결과에 대한 해석을 제공할 목적으로 이용하지 아니할 것
- 법률적 효과가 있는 어떠한 형태의 문서로서 이를 이용한 개인이 범죄 행위를 저지를 수 있는 수준의 이미지, 문서 등을 제작할 목적으로 이용하지 아니할 것
- 스팸, 랜섬웨어, 키로거, 바이러스 또는 기타 소프트웨어 생성에 이용하지 아니할 것
- 음란한, 선정적인 내용을 만들기 위해 이용하지 아니할 것

## 제 4조: 책임과 의무

- 당사는 사용자가 AI 결과물을 사용함에 있어, 본 약관 제 3조에 명시한 목적으로 사용하여 일어난 법적 분쟁에 대해 책임을 지지 않습니다.
- 사용자는 AI 드로잉 기능에 입력하는 텍스트 내용과 그 내용을 기반으로 생성된 이미지(이하 "AI결과물")을 사용함에 있어, 당사의 AI드로잉 기능 약관을 비롯하여 관련 정책 등을 확인 및 준수해야 할 의무를 부담하며, 이를 준수하지 않았을 경우에 발생하는 사실적, 법률적 책임에 대해서는 사용자가 전적으로 그 책임을 부담합니다. 당사의 AI 결과물 사용 정책을 준수하는지 확인하는 것은 사용자의 책임입니다.
- 사용자는 AI 드로잉 기능 사용 시 입력한 텍스트에 인종, 출신 국가 또는 민족, 정치적 견해, 종교 또는 철학적 신념, 노동 조합 가입 여부, 건강 데이터, 성생활 또는 성적 취향에 관한 데이터를 포함한 개인 정보를 입력하지 않을 것에 동의합니다.
- 사용자는 입력한 텍스트 및 AI 결과물에 대하여 저작권 및 소유권을 보유하며, 당사가 이를 사용하여 당사의 서비스를 마케팅하고 개선하는데 사용할 수 있는 권한을 부여합니다. 한편, 관련 법규 등의 제/개정으로 인해 AI 결과물에 대한 권리 귀속은 변경될 수 있습니다.
- 당사는 사용자가 입력한 텍스트 또는 사용자가 AI드로잉을 통해 획득한 AI 결과물에 대해 저작소유권을 주장하지 않습니다.
- 사용자가 본 약관에 동의하고 AI 결과물 사용에 대한 책임이 온전히 귀하에게 있음에 동의한다면, AI 결과물을 제3조에 따른 제한을 제외하고 자유롭게 사용할 수 있습니다.
- 사용자가 입력한 텍스트 또는 사용자가 AI드로잉을 통해 획득한 AI 결과물이 불법이거나 본 약관을 위반하는 것으로 주장되는 경우, 당사는 법 집행 기관 또는 기타 정부 기관에 해당 내용을 공개할 수 있습니다.

## 제 5조: 공유 및 게시

사용자가 AI 드로잉에 입력한 텍스트 및 AI 결과물을 소셜 미디어에 게시하는 것은 아래의 조건을 만족해야 합니다.

- 사용자는 공유하거나 스트리밍 전 또는 게시 중인 AI 결과물이 본 약관에 위배되지 않는지 검토해야 합니다.
- AI 결과물이 포함된 콘텐츠를 자신의 이름이나 사용자가 소속된 법인 등 회사 이름으로 출처를 표기합니다.
- 공유 또는 게시물을 보는 이용자가 해당 콘텐츠가 AI가 생성한 결과물임을 명확하게 표시합니다.
- AI 결과물이 포함된 게시물 또는 콘텐츠가 본 약관을 위반하거나 다른 사람을 불쾌하게 하지 않아야 합니다.
- AI 드로잉으로 생성된 AI 결과물을 사용자 자신이 완전히 독자적으로 창작한 것처럼 표현해서는 안 됩니다.

# Example background image

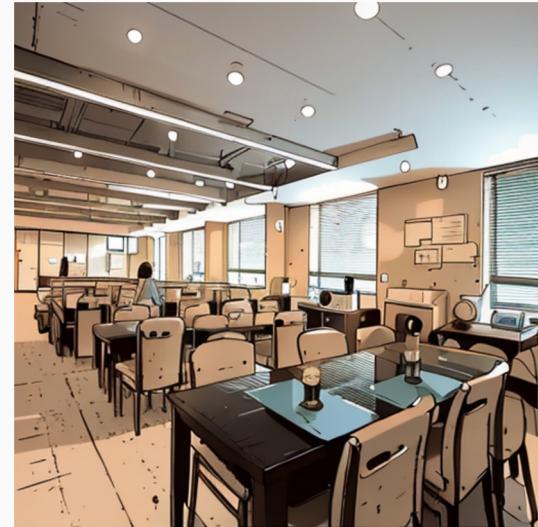
Lecture room



Dormitory



Dining room



# Example background image

Corridor



Library



Club room



# Example character image



# 06 Conclusion

# Main purpose of the game

Prepare, Adaption, Fail for free  
through Indirect experience



# Roles of team members

## Framework

Seoyeon Kim

-Design and implement a framework

## UI

Yeosom Ha

-Implementing the interface

## Script

JongIk Park

- Telling A game story

## Arts

Dajung Kim

-Designing game characters and environments



# Thanks you!